PREPARACIÓN

1 Lleva a cabo este proceso inmediatamente después de que todos los jugadores hayan obtenido sus Objetivos iniciales.

2 Salvo que también estés jugando con la expansión Fireland, retira las siguientes cartas de Great Ship:

GS1 **GS10**

3 Baraja las cartas de Great Ship y roba tantas cartas como jugadores haya en la partida, más una adicional. Colócalas boca arriba cerca del tablero, donde todos los jugadores las vean bien.

4 El jugador cuyo indicador de Orden de Turno esté más a la **derecha** coge una carta de Great Ship y la coloca boca arriba cerca de su tablero personal. Siguiendo el orden del Control de Orden de Turno, de derecha a izquierda, cada jugador coge una carta de Great Ship hasta que solo quede una sobre la mesa. Retira de la partida la carta sobrante y todas las cartas de Great Ship que habían quedado boca abajo.

DURANTE LA PARTIDA

Cada carta de Great Ship otorga un beneficio único, tal como se describe en la página siguiente.

COMPONENTES

11 Cartas de Great Ship

DISEÑO DEL JUEGO
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILUSTRADOR
Paolo Voto

REDACCIÓN DEL MANUAL
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

Solo se usa con la expansión Fireland.
GS1 - Cuando el jugador obtenga una ficha de Aventura, puede colocarla en una posición vacía de esta carta. Al hacerlo, podrá obtener dos veces la recompensa de Aventura que corresponda a su elección. Esta carta solo puede activarse tres veces por partida.
Las fichas de Aventura que se coloquen sobre esta carta se tienen en cuenta para calcular la puntuación final.

GS2 - Cada vez que el jugador activo supere una carta de Tripulación obtendrá dos veces cualquier recompensa que se indique.
Los componentes de la recompensa podrán obtenerse en cualquier orden.

GS3 - Cada vez que el jugador investigue (en cualquier orden) el 2.º, 3.er o 4.º Espécimen de una columna, podrá también llevar a cabo la acción indicada como recompensa. Esas acciones son, de arriba a abajo: obtener 2 Monedas, obtener cuatro puntos de victoria y habilitar una posición de forma gratuita. Cada acción puede llevarse a cabo solo una vez por columna.

GS4 - El jugador podrá colocar un trabajador en una posición inhabilitada gastando una ficha de Conocimiento Temporal. Sigue siendo necesario que el trabajador tenga los Sellos de Lacre que se requieran para ocupar esa posición.

GS5 - Cada vez que el Barco del jugador alcance o sobrepase la posición del HMS Beagle el jugador podrá llevar a cabo una acción adicional. Podrá elegir entre una acción de Navegación de valor 2, una acción de Exploración de valor 2, una acción de Correspondecia de valor 2 o una acción de la Academia de valor 1.

GS6 - Cuando el jugador coloque una Tienda en el tablero principal podrá también enviar un Espécimen al Museo.

GS7 - Cuando se determine quién tiene la mayoría de la Correspondencia, el jugador solo tendrá que descartar un Sello Postal de cada sobre.

GS8 - El movimiento de todas las acciones de Exploración se reduce en 1 (de modo que es posible reducirlo a 0).
Cualquier tipo de recompensa por la Exploración que se refleje en esta carta (Monedas, fichas de Conocimiento Temporal, avance en el Marcador de la Teoría de la Evolución o puntos de victoria) se duplica para este jugador.

GS9 - Al elegir esta carta durante la preparación de la partida el jugador tendrá que colocar una de sus fichas de Lente Personal en cada una de las seis posiciones de Lente que hay en la carta. Cuando vaya a colocar una ficha de Lente Personal el jugador la retirará de esta carta y la colocará en el tablero principal. Obtendrá inmediatamente la recompensa que corresponda a la ficha de Lente Personal que haya retirado.

Solo se usa con la expansion Fireland.
GS10 - Cada vez que el jugador obtenga cualquier cantidad de Tiempo obtendrá 1 unidad adicional.

GS11 - Cada vez que el Barco de un jugador sobrepase al Barco de un rival o al HMS Beagle, obtendrá una recompensa en función del número de jugadores:
Si hay dos jugadores, 2 Monedas y 3 puntos de victoria.
Si hay tres o cuatro jugadores, 1 Moneda y 2 puntos de victoria.